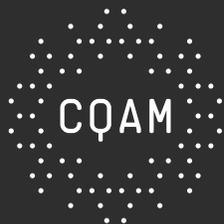


Petit manuel
des arts médiatiques
Guide de diffusion



Petit manuel des arts médiatiques Guide de diffusion

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

Gestion de projet

Gestion et direction : Isabelle L'Italien
Coordination : Charlotte Panaccio-Letendre

Production de la publication

Rédaction des textes : Nathalie Bachand, Nelson Henricks,
Isabelle L'Italien et Charlotte Panaccio-Letendre
Révision du français et lecture d'épreuve : Pierrette Tostivint
Traduction française : Elizabeth Samson
Conception graphique : Simon Guibord
Impression : Du Progrès

Éditeurs

Conseil québécois des arts médiatiques
3995, rue Berri
Montréal QC H2L 4H2
tél.: 514.527.5116 – 1.888.527.5116
www.cqam.org

© Conseil québécois des arts médiatiques

© Nathalie Bachand, Nelson Henricks, Isabelle L'Italien
et Charlotte Panaccio-Letendre, pour les textes.

© Ælab, Nicolas Bernier et Martin Messier, Alexandre Burton,
Amélie Brisson-Darveau et Pavitra Wickramasinghe, Jacynthe
Carrier, Isabelle Hayeur, Darsha Hewitt, Robyn Moody,
Sébastien Pesot, Jonathan Villeneuve.

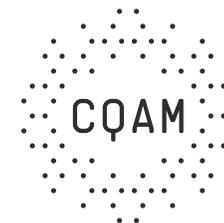
Le Conseil québécois des arts médiatiques remercie ses
partenaires publics et gouvernementaux pour leur soutien
financier. La réalisation de la publication a été rendue possible
grâce à l'appui financier du Conseil des arts du Canada.

Le CQAM tient à remercier Alexandre Castonguay et Aurélie
Besson, tous les membres et les artistes ayant soumis des
photographies, la Société des musées québécois et Turbine.

978-2-9813641-1-1

Dépôt légal - Bibliothèque et Archives nationales
du Québec, 2012

Dépôt légal - Bibliothèque et Archives Canada, 2012



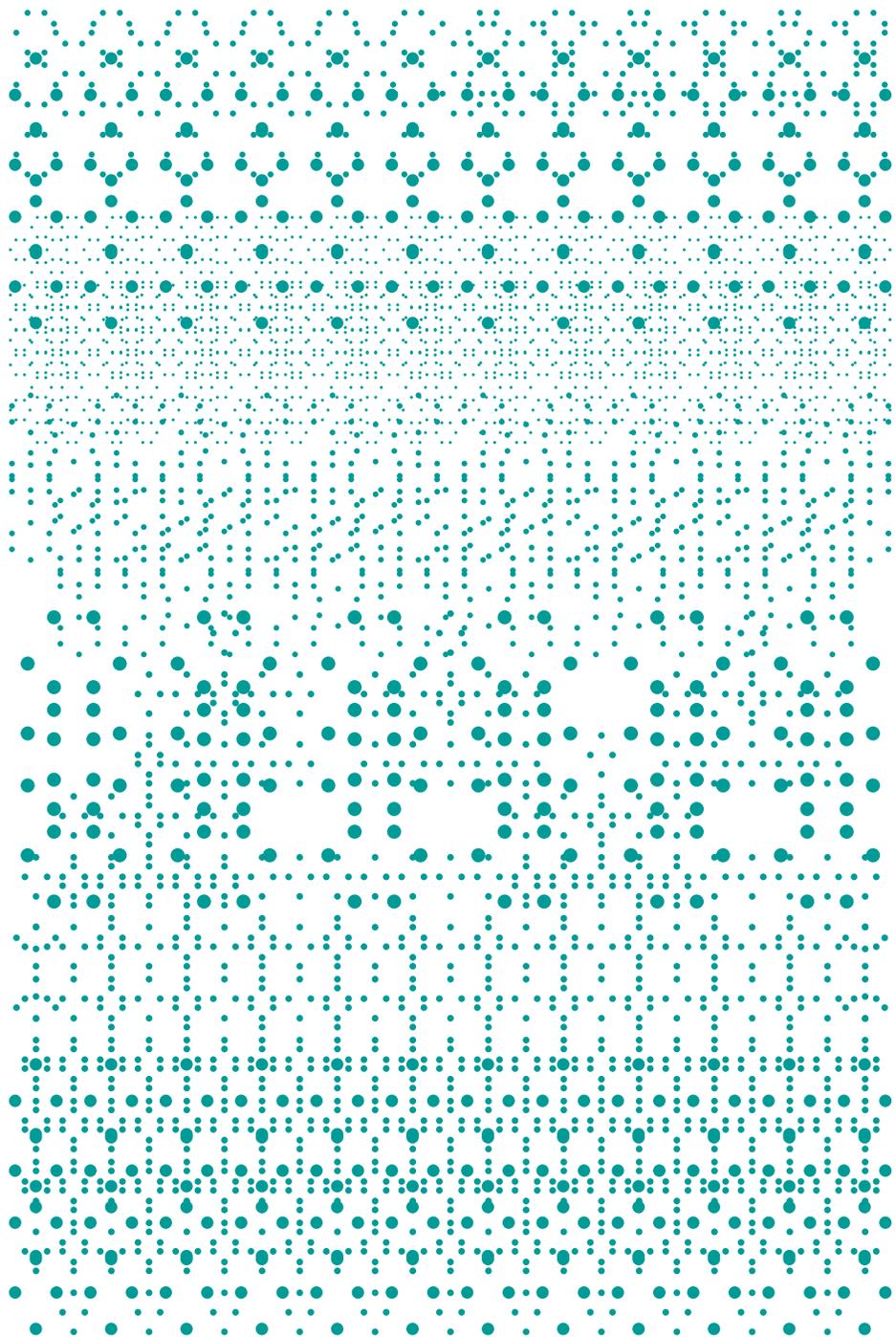


TABLE DES MATIÈRES

Avant-propos	05
Isabelle L'Italien	

Arts numériques – texte à l'intention des diffuseurs	06
Nathalie Bachand	

Petite histoire de l'art vidéo	16
Nelson Henricks	

Glossaire des arts médiatiques	28
Charlotte Panaccio-Letendre	

Répertoire des lieux de diffusion	35
--	-----------

Mandat du CQAM	40
-----------------------	-----------

AVANT-PROPOS

Isabelle L'italien, Directrice générale

Les œuvres issues des arts médiatiques sont de plus en plus présentes dans nos quartiers et notre quotidien. Depuis quelques années, les maisons de la culture et les parcs urbains présentent au grand public des installations vidéo et sonores, des projections de films et des œuvres en art audio. La méconnaissance de ces disciplines fait en sorte que les diffuseurs et le public ne saisissent pas toujours la portée des pièces qui leur sont données à voir et à entendre.

C'est dans un contexte d'effervescence de la pratique que nous avons produit ce guide à l'intention des diffuseurs et du public afin de mieux comprendre la complexité des arts médiatiques et d'encourager leur diffusion. Il s'agit d'un outil unique qui permet à tout un chacun de se familiariser avec les pratiques propres aux arts médiatiques et de les démystifier. Le guide vise également à encourager les dialogues entre artistes et publics.

Vous trouverez dans ce guide :

- Une description détaillée et historique des arts médiatiques séparée en deux volets : arts cinématographiques et arts numériques.
- Un répertoire de tous les lieux de diffusion en arts médiatiques au Québec.
- Un glossaire comprenant des définitions reliées aux pratiques des arts numériques et vidéographiques.

ARTS NUMÉRIQUES — TEXTE À L'INTENTION DES DIFFUSEURS

Nathalie Bachand

Nous entendons de plus en plus parler d'arts numériques dans le champ de la création artistique. Nous en entendons parler, mais en voyons-nous suffisamment pour être en mesure de nous familiariser avec ces propositions parfois déconcertantes ? Quel que soit notre rapport à l'art numérique, il nous arrive maintenant de le côtoyer lors de nos visites dans les musées, galeries, centres d'artistes et salles de spectacle. Bien que la fréquence de ces « rencontres » ne soit pas encore très soutenue, elles ont néanmoins lieu, parfois même à notre insu. Il ne fait aucun doute qu'actuellement émergent de nombreuses propositions qui mettent au premier plan l'utilisation d'éléments de nature technologique. Souvent dérouté par de telles propositions artistiques, il advient que le public ait besoin de prises pour appréhender ces œuvres. Le présent document vise ainsi à faciliter la médiation de la discipline des arts numériques, lesquels sont appelés à occuper un espace de plus en plus significatif de la diffusion culturelle. Aussi, le format succinct de ce document nous contraint à certains raccourcis, je préfère en avvertir le lecteur.

L'ÉMERGENCE ET L'AFFIRMATION D'UNE DISCIPLINE

Faisons d'abord un rapide retour dans le temps afin d'identifier certaines conditions d'émergence de l'appellation « arts numériques ». Prenons pour exemple l'évolution du nom donné aux programmes d'études universitaires en art au Québec – sachant que c'est toujours suite au ferme constat des faits et avec un peu de retard que les institutions s'adaptent à ce qui a déjà cours depuis un moment.



Elab, *Between light & night*, 2012, installation lumineuse avec couleurs et cadences variées

La dénomination « beaux-arts » s'est graduellement transformée dans les années 1960, sous l'influence moderniste, en l'appellation « arts plastiques » (laquelle est encore d'actualité dans les programmes d'étude au collégial, ainsi que plus largement en France). Celle-ci est ensuite devenue, au cours des années 1980¹, « arts visuels ». Vers la fin des années 1990, « arts visuels et médiatiques » fut la dernière formule adoptée, du moins par l'Université du Québec à Montréal. Parallèlement, d'autres milieux institutionnels et culturels voyaient émerger l'expression « art des nouveaux médias ».

¹ Cette datation est approximative.

Cette dernière, généralement associée au théoricien Lev Manovich², renvoie entre autres aux technologies de la communication et aux « *computer-based artistic activities*³ ». Si cette appellation n'est pas nécessairement désuète, elle n'est toutefois pas entrée dans l'usage courant du vocabulaire culturel – du moins ici au Québec. Il faut aussi mentionner que la fin des années 1990 fut un véritable *momentum* en termes d'éclosion d'une certaine culture liée aux « arts électroniques » – autre formulation alors utilisée. En 1995, OBORO inaugurait son Laboratoire nouveaux médias, alors qu'en 1996 le Studio XX était fondé puis, un an plus tard, le festival féministe d'arts médiatiques Les HTMLles présentait sa première édition. Quatre ans seulement après la tenue d'ISEA⁴ à Montréal, en 1995, des événements d'envergure internationale, des collectifs et des lieux spécialisés voyaient le jour : pensons entre autres à Mutek, Elektra, Perte de Signal et la SAT⁵. C'est ce contexte d'émergence particulier qui a engendré l'état actuel de la création et de la diffusion des arts numériques.

« Arts médiatiques » est une notion qui a largement dominé cette dernière décennie. Tant et si bien que cette dénomination désigne désormais une diversité de pratiques : un certain cinéma indépendant, la vidéo et les arts numériques – point de chute terminologique à ce jour. Ces distinctions pourraient paraître anodines si elles ne témoignaient directement de la réalité sur le terrain de la création artistique et de ce qui se trame dans les studios et ateliers d'artistes. Et si l'appellation « arts numériques » n'a pas encore rejoint le rang des principaux programmes d'études, elle fait déjà école dans le milieu culturel, auprès d'artistes, de lieux de diffusion et d'événements artistiques.

Bien entendu, l'appellation ne fait pas la discipline et c'est dans la durée que s'inscrit l'émergence de cette dernière. Il faut remonter à la fin des années 1950, début 1960, pour retrouver les premières créations artistiques faisant usage des nouvelles technologies. Alors que le courant Fluxus – avec Nam June Paik et autre John Cage en tête, véritables pionniers de ce que l'on va nommer l'art électronique et la musique expérimentale – créait des œuvres alliant son et image, l'héritage des Vasulka allait devenir la référence en termes de vidéo expérimentale. Les années 1980 voyaient ainsi apparaître

² Lev Manovich enseigne notamment à la University of California à San Diego (É.U). *The Language of New Media* (MIT Press, 2001), un ouvrage clé sur la théorie des arts médiatiques, lui a valu une reconnaissance majeure

dans le milieu culturel et académique. ³ Lev Manovich, « New Media from Borges to HTML », paru dans *The New Media Reader* (MIT Press, 2003). ⁴ International Symposium on Electronic Art, dont la 18^e édition

a eu lieu à Albuquerque (É.U) en septembre 2012.

⁵ Cette énumération n'est aucunement exhaustive.



Robyn Moody, *Wave Interference*, 2012, installation mécanique interactive

l'accessibilité aux technologies numériques dans les domaines de la musique, du son, de la vidéo et de la photographie. Avec l'avènement de l'ordinateur « domestique » bientôt accessible à tous (et non plus seulement à l'armée américaine ou à la NASA), les outils de création liés aux technologies autorisaient un passage du paradigme analogique vers celui du numérique⁶. Le terme « numérique » provient en effet de son appartenance à l'informatique et à l'univers binaire des « données » résultant de procédés de quantification et de conversion en valeurs de nombres (la numérisation). Nous sommes alors au milieu des années 1990, dans les

⁶ Ce terme [analogique] « provient du fait que la mesure d'une valeur naturelle (ou d'un élément de signal électrique ou électronique) varie de manière analogue à la source. [...] Le mode analogique se distingue

du mode numérique auquel on l'oppose par convention » et où les valeurs sont représentées par des nombres (par quantification et échantillonnage). Source : Wikipédia.

premières heures d'un Internet qui se démocratise à la vitesse de la lumière et dont on ne soupçonne pas encore l'ampleur à venir et l'omniprésence comme outil de communication. Une décennie et demie plus tard – non seulement de développement, mais aussi de détournement technologique –, les arts numériques désignent désormais tout un champ disciplinaire qui englobe l'ensemble des activités artistiques héritières de l'avènement de l'informatique dès la fin des années 1940.

LA SPÉCIFICITÉ DES ARTS NUMÉRIQUES

Si le terme « numérique » renvoie directement à la valeur des nombres comme système de conversion et d'encodage de données (programmation), il faut toutefois considérer la dimension inclusive à laquelle renvoie l'appellation en tant que discipline artistique. Il est encore trop tôt pour l'affirmer, mais le qualificatif « numérique » va certainement cristalliser une époque, comme ce fut le cas de l'art moderne. Il faut en effet l'entendre comme un terme général définissant une discipline artistique qui, elle-même, représente toute une variété de pratiques. Évoquant ce qu'il y a de plus pointu en matière de technologies, le mot « numérique » est néanmoins entré dans le langage courant dans la même mouvance que les objets technologiques auxquels il réfère, qu'il s'agisse d'un réveille-matin, d'une montre, d'une télévision ou d'un produit informatique. C'est parce qu'il y a eu intégration de ces objets utilitaires dans nos vies quotidiennes que le mot fait désormais partie du vocabulaire.

Bien que la formule « arts numériques » recouvre plusieurs pratiques, elle possède cependant sa spécificité. Aussi il sera important de savoir l'identifier si l'on souhaite la communiquer en vue d'en faire la médiation. La première chose qui viendra à l'esprit sera sans doute l'usage des technologies comme matériau et/ou outils de création. En effet, l'un des aspects faisant la spécificité d'une œuvre d'art numérique est la présence d'éléments tels que des circuits électroniques, mécanismes robotiques et électromécaniques, composantes vidéographiques diverses, composantes sonores, lumineuses, informatiques ou cinétiques⁷. Plus important encore sera

⁷ Cette énumération n'est aucunement exhaustive.



Nicolas Bernier et Martin Messier, *La chambre des machines*, 2010, performance audio

l'émergence de pratiques directement issues des particularités du numérique, notamment la performance audiovisuelle, le *live* cinéma non narratif, l'introduction de l'interactivité (entre autres dans les pratiques d'installation), l'art Web et le *Art Games*.

Cette spécificité est donc largement associée à la matérialité de l'œuvre, mais pas seulement. C'est-à-dire qu'il s'agit aussi d'une posture de l'artiste, qui revendique ou non une appartenance à l'art numérique. Il faut comprendre qu'il s'agit d'une allégeance étroitement liée au bagage artistique sur lequel repose l'ensemble de la pratique de l'artiste, ainsi que de sa relation

aux technologies. Outre ces considérations, il ne faudrait pas manquer de mentionner l'appartenance de l'art numérique au phénomène de l'électricité, lequel est peut-être le seul aspect à être véritablement irréductible à la discipline. En effet, sans électricité aucun des éléments précédemment mentionnés ne saurait fonctionner. Enfin, une dernière considération concernant la spécificité : elle n'est pas fixe, elle évolue parallèlement aux technologies qui fondent les différentes pratiques de l'art numérique.

DES OUTILS POUR LA MÉDIATION

La discipline des arts numériques s'affirmant de manière de plus en plus évidente, il peut être d'une certaine utilité de tenir compte de la spécificité de ces œuvres lorsqu'il est question d'en assurer la médiation. Il s'agira de savoir communiquer au public en quoi ces œuvres relèvent de l'art numérique, notamment via les particularités matérielles précédemment mentionnées, et ainsi de montrer comment les matériaux peuvent constituer autant de « prises » permettant d'en saisir le propos ou du moins une partie. Par exemple, le lent mouvement d'un moteur faisant onduler des blés qui peut symboliser le vent⁸ ou encore les lumières LED d'une structure murale abstraite pouvant représenter la luminosité urbaine⁹, ou même, de manière littérale, l'électricité qui est montrée pour ce qu'elle est via des dispositifs de bobines Tesla¹⁰. Le décodage d'une œuvre peut se faire à travers les textes d'accompagnement, souvent rédigés par les artistes eux-mêmes, ou intuitivement – car le public doit apprendre à se faire confiance. Savoir communiquer des informations techniques de base sera un autre élément de médiation, tout en insistant sur le fait que la connaissance des technologies et de leur fonctionnement ne constitue pas un prérequis pour apprécier les œuvres. Bien entendu, être soi-même confortable avec l'art numérique sera un avantage certain. Savoir, par exemple, établir des analogies qui permettent d'illustrer ce qui est donné à voir et à expérimenter est un moyen concret de communiquer une certaine aisance.

En exposant le sens que recèle la matérialité d'une œuvre, on parvient à une certaine démystification de l'usage créatif des technologies. Un autre



Jonathan Villeneuve, *Mouvement de masse*, 2010, installation électromécanique

moyen de travailler à cette démystification sera de démontrer que l'utilisation des technologies en art n'est pas chose nouvelle et remonte en fait assez loin dans le temps – que nous n'avons en réalité aucune raison de nous en surprendre et qu'il ne s'agit en somme que d'une question de connaissance générale de l'histoire de l'art, cette dernière constituant un redoutable outil de compréhension de l'art actuel. Il s'agit également de contribuer à déconstruire la vision romantique de l'art et d'ouvrir les perspectives de l'expérience artistique et esthétique. C'est-à-dire de faire comprendre que l'expérience de l'art relève bien plus de sensations diffuses et d'intuition

⁸ Référence : *Mouvement de masse* (2011), Jonathan Villeneuve.

¹⁰ Référence : *Impacts* (2012), Alexandre Burton.

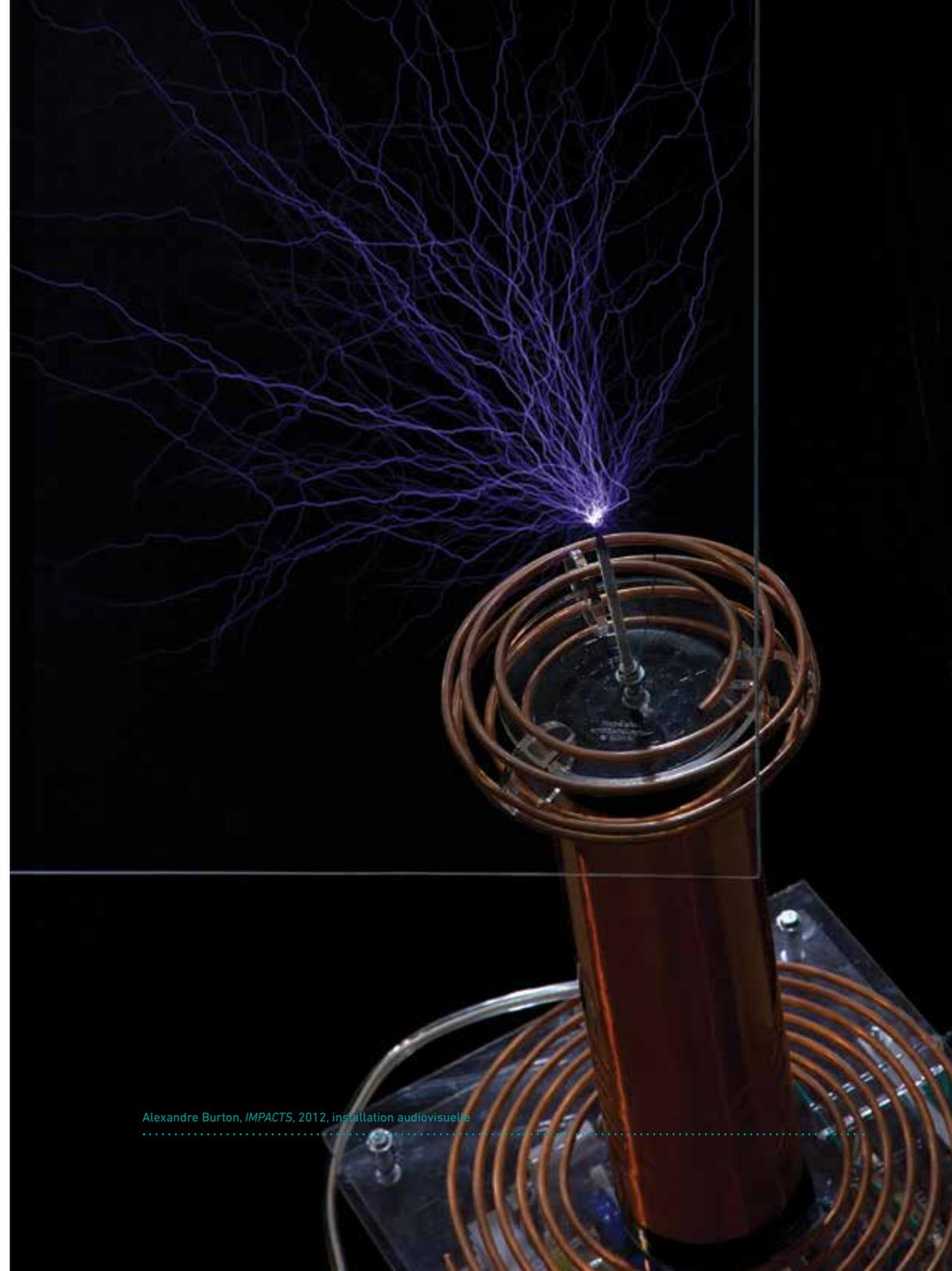
⁹ Référence : *Satellite Cities* (2009), Nicole Franchy.

intellectuelle que du décodage d'un message qu'on voudrait nous transmettre. Sans toutefois exclure cette dernière éventualité, entrer en contact avec l'art, en l'occurrence l'art numérique, est une expérience bien plus vaste et complexe que l'équation tautologique : comprendre = comprendre. Il faut transmettre le fait que l'appréciation d'une œuvre passe par d'autres vecteurs que la seule compréhension. Peut-être sera-t-il tout aussi pertinent de garder à l'esprit que la logique d'une œuvre est rarement unique et univoque et que la compréhension qu'on peut en tirer nous appartient en propre et sera nécessairement différente pour chacun.

Il est certain que l'art numérique, de même que ses artistes et son public grandissant, gagnera à voir augmenter sa diffusion dans les différents réseaux artistiques. Néanmoins, si la discipline est devenue ce qu'elle est actuellement, c'est notamment grâce à une accessibilité accrue des artistes aux technologies, à des coûts moindres permettant de se procurer du matériel spécialisé et d'accéder facilement à l'apprentissage, entre autres, de logiciels, via les nombreux ateliers offerts par des organismes artistiques. Les arts numériques s'inscrivent ainsi, et cela presque à notre insu, au cœur d'un champ culturel qu'il nous incombe, artistes et acteurs du milieu de la culture, d'investiguer et de questionner. Il sera en effet important, dans les années qui viennent, d'investir la dimension réflexive de la discipline des arts numériques et de lui accorder une attention grandissante car, bien qu'elle puisse paraître jeune pour plusieurs, elle possède la maturité suffisante pour être « pensée » et non plus seulement « créée ».

NATHALIE BACHAND

Nathalie Bachand est en charge du développement pour Elektra, festival international d'art numérique. Elle a dirigé le projet de publication *Angles arts numériques* (Elektra, 2009) et contribué au collectif d'auteurs *Tactiques insolites : vers une méthodologie de recherche en pratique artistique* (Guérin, 2004). Diplômée d'une maîtrise en Arts visuels, elle a complété une scolarité de doctorat en Études et pratiques des arts de l'UQAM. Elle siège sur les conseils d'administration de Skol, du CQAM et de PRIM, au comité éditorial de la revue *Inter* et aux comités de programmation du Studio XX et du festival Les HTMLles 2012. Elle écrit, notamment sur les arts visuels et médiatiques.



Alexandre Burton, *IMFACTS*, 2012, installation audiovisuelle

PETITE HISTOIRE DE L'ART VIDÉO

Nelson Henricks

L'évolution de la vidéo est étroitement liée aux changements sociaux et technologiques, aux tendances artistiques et aux croisements interdisciplinaires. La nature pluraliste de la vidéo – forme d'art, outil de documentation, instrument militant et moyen technologique – a donné lieu à des histoires parallèles, d'où l'impossibilité de résumer l'essence de ce médium polymorphe en une seule trame linéaire et la nécessité d'envisager ces différentes pistes d'évolution comme inextricablement liées. Plutôt que d'aborder des artistes en particulier, on s'attardera ici aux tendances et courants plus généraux. Cela étant dit, on ne peut passer sous silence Nam June Paik.

Paik, père désigné de l'art vidéo, a donné naissance à un mouvement dont l'approche avant-gardiste a consacré la légitimité de cette pratique artistique à ses débuts. Beaucoup situent la naissance de l'art vidéo au milieu des années 1960, avec la capture de la visite du pape à New York par Paik grâce au Portapak Sony qu'il venait d'acquérir et dont la vidéo a été présentée à un concert de Fluxus le soir même. Bien que cet épisode en soit venu à être perçu au fil du temps comme apocryphe, il n'en demeure pas moins que, tout mythe ayant un fond de vérité, le rôle fondateur de Paik n'est pas à remettre en doute. En quelques années seulement – de 1965 à 1975 – Paik a accompli avec ce nouveau média tout ce que d'autres ne feront qu'imiter dans les quatre décennies subséquentes, ce qui n'est pas peu dire.

L'évidente utopie qui transparaît dans l'œuvre de Paik témoigne de son engagement à l'égard des changements sociaux. Il est influencé par le théoricien de la communication Marshall McLuhan, célèbre notamment pour avoir formulé l'idée que « le message, c'est le médium » et pour sa théorie avant-gardiste de « village planétaire », annonçant le potentiel de rassemblement



Sébastien Pesot, *Cappella*, 2011, installation audio-vidéo

sans précédent des technologies comme la vidéo. On ne peut non plus passer sous silence le rôle crucial du Portapak dans l'émergence de la vidéo, ni sous-estimer le potentiel social inhérent à la possibilité nouvelle pour l'individu de produire ses propres images.

Les plus jeunes d'entre vous seront peut-être étonnés d'apprendre que la télévision était jadis la principale plateforme de diffusion de la vidéo, que la vidéo n'a pas toujours été aussi accessible et que, jusqu'à tout récemment, on captait les images sur de mystérieuses bandes magnétoscopiques. Longtemps, la télévision a été diffusée en direct, sans enregistrement, jusqu'à l'apparition de la bande magnétique, qui permettait la capture, le montage et la rediffusion des signaux vidéo. La vidéo demeurait néanmoins l'apanage des studios de télévision, dont l'accès était réservé à de rares privilégiés.

Lancé en 1965, le Portapak de Sony, qui, avec du recul, était tout sauf « portable », permet à la vidéo de transcender les murs des studios de télévision. Pour la première fois, le grand public peut se procurer un appareil capable d'enregistrer et de lire des images. Capturées grâce à un magnétoscope à bobines, les vidéos réalisées avec le Portapak sont restituées telles quelles, aucun matériel de montage n'étant alors accessible au public. L'esthétique granuleuse des vidéos gris et blanc du Portapak marquera l'œuvre de la première génération de vidéastes.

L'émergence du Portapak coïncide avec la montée de l'art conceptuel. Marquant une coupure nette avec le formalisme, l'art conceptuel puise dans les idées et se caractérise par l'exploitation du langage. Il délaisse le produit au profit du processus. Les artistes répudient la banalisation de l'art et explorent la dématérialisation de l'objet d'art. Certaines de leurs œuvres n'existent que sous la forme de déclarations écrites. D'autres, qui rejettent la production d'objets, quels qu'ils soient, développent la pratique de l'art corporel. Les formes d'art éphémères, telles que la photographie, le film et la vidéo, sont utilisées pour documenter leurs performances. Le rejet par les artistes conceptuels du marché de l'art, des critiques, des institutions et des galeries donne naissance aux centres d'artistes autogérés. La vidéo trouve naturellement sa place dans la contre-culture des années 1960, qui conteste le *statu quo* et l'autorité.

À cette époque plus que jamais auparavant, on assiste à un métissage interdisciplinaire entre les arts visuels, la danse, le film, la musique et le théâtre, mais aussi entre les arts en général et la politique. On ne fait plus de distinction nette entre art et militantisme. On se sert de la vidéo dans un dessein résolument politique pour faire valoir les droits et libertés civils, le mouvement pour la paix, la libération de la femme et des homosexuels, et bien d'autres causes encore. Des vidéastes issus de la tradition du documentaire, notamment du cinéma-vérité, voient la vidéo comme une technologie capable de rivaliser avec le film 16 mm et d'affaiblir le règne de la télévision. Les œuvres réalisées par les femmes sont fortement teintées de l'idéologie féministe.



Amélie Brisson-Darveau et Pavitra Wickramasinghe, 0000, 2010, thautropes

Dans les années 1970, la vidéo couleur et le matériel de montage font leur apparition, permettant aux artistes de se saisir du langage de la télévision et du cinéma. Nombreux sont ceux qui s'approprient et détournent les images de la culture populaire dans une critique acerbe de la télévision. D'autres adoptent le langage du cinéma indépendant pour explorer le récit. Le film, tant dans sa forme narrative qu'expérimentale, a une influence

majeure sur l'art vidéo. Les artistes explorent la spécificité du site en présentant des œuvres dans des lieux qui dépassent le cadre de la galerie. La télévision, en ce sens, recèle un immense potentiel. Parallèlement, les artistes défient les conventions en présentant dans les galeries et musées des installations vidéo immersives où se multiplient les écrans.

Dans une période relativement brève – une quinzaine d'années tout au plus –, la vidéo indépendante évolue en marge du film documentaire, du militantisme, du cinéma, de la télévision et des beaux-arts pour se positionner comme critique d'un large éventail de phénomènes culturels. La vaste portée de la vidéo permet toutefois difficilement de la cerner avec précision. Les définitions faisant de l'outil le seul critère ne rendent souvent pas compte de l'intégralité du média. En s'attardant à la méthodologie – à la démarche qui sous-tend l'utilisation de la vidéo –, on prend une plus juste mesure de la corrélation avec d'autres pratiques en apparence disparates. Le caractère expérimental et contestataire de la vidéo est au cœur même de sa définition.

Jusqu'ici, il a été question de l'histoire largement admise de l'émergence de la vidéo parallèlement à l'évolution de diverses tendances. Or, notre conception de l'émergence de la vidéo devrait tenir compte de l'hybridation des disciplines. Elle devrait en outre reconnaître que le précédent exposé des faits sous-tend une perspective américaine propre à de nombreuses anthologies et introductions à ce médium. Mais il ne suffit pas d'être critique à l'égard des tendances maîtresses ; il faut aussi en reconnaître et en comprendre la teneur. Car c'est au regard de cette trame principale que les histoires locales, avec leurs particularités et bouleversements, prennent tout leur sens, comme en témoigne l'évolution de la vidéo au Canada et au Québec.

Au Canada anglais, les premières vidéos puisent dans l'art conceptuel et performatif. L'art vidéo conceptuel basé sur le langage se transforme toutefois rapidement en une exploration plus personnelle du récit, une dimension qui distingue les œuvres canadiennes de la tendance américaine. À la fin des années 1970, les artistes canadiens empruntent au langage du cinéma indépendant pour approfondir la trame dramatique. Certaines œuvres



Jacynthe Carrier, *Rites*, 2011, image tirée de la vidéo

critiquent durement la télévision, les médias de masse et la culture populaire. Au tournant des années 1980, l'art vidéo au Canada prend sciemment la voie du postmodernisme par l'appropriation et le déploiement du pastiche et de la parodie.

Bien que la vidéo conceptuelle existe au Québec au début des années 1970, le militantisme et l'approche documentaire font écho aux tumultes de la Révolution tranquille. Cette tendance est renforcée par le cinéma direct et les pratiques documentaires émanant du volet francophone de l'Office national du film du Canada. À la fin des années 1960, l'ONF lance Challenge for Change/Société nouvelle, un programme dont l'idée originale consistait à remettre des Portapak à des citoyens et à leur fournir formations et équipement gratuitement pour qu'ils réalisent leurs propres documentaires.

Des centres d'art vidéo autogérés voient le jour à Montréal, Toronto et Vancouver, résultat direct de l'initiative de l'ONF. D'autres laboratoires vidéo font leur apparition dans des centres d'artistes partout au pays avec le soutien du Conseil des arts du Canada et d'organismes provinciaux. Les universités et collèges des arts, notamment l'Université de Guelph et Nova Scotia College of Art and Design, jouent également un rôle de premier plan. Au milieu des années 1980, toutes les grandes villes canadiennes sont dotées d'au moins un centre de production vidéo. Des organismes voués au rayonnement de la vidéo indépendante sont créés à Vancouver, Winnipeg, Toronto et Montréal.

Bien que la vidéo documentaire et militante ait toujours eu sa place au Canada anglais, cette tendance s'accroît dans les années 1980. La prolifération de vidéos sur les préoccupations des gays, lesbiennes, bisexuels et transgenres coïncide avec la multiplication des festivals *queers*. Les vidéos abordant l'épidémie de VIH/sida deviennent des outils de sensibilisation et de changement social. Le mouvement féministe a une influence notable sur l'œuvre des militants GLBT et des groupes de sensibilisation au sida. Après la scission des mouvements féministes et GLBT, la création vidéo explose au sein des différentes communautés culturelles. Les travaux ayant pour fondement théorique les courants postcolonialiste et poststructuraliste abordant les enjeux liés à la race, au sexe ou à l'identité culturelle sont regroupés sous la bannière de la « politique identitaire ». Fait intéressant, les œuvres de ce genre brillent par leur absence au Québec durant les années 1980, pendant lesquelles les vidéastes cherchent de plus en plus à pénétrer le monde télévisuel.

L'important corpus d'œuvres qui émerge alors donne lieu à un nouveau discours, le « *new narrative* ». Dépassant le cadre conceptuel du langage, ce mouvement emprunte notamment à l'esthétisme du cinéma, de la télévision grand public et du film expérimental. L'utilisation de textes autobiographiques, théoriques, poétiques et de fiction donne à l'œuvre de certains artistes une saveur littéraire, tandis que d'autres boudent le langage parlé ou écrit et lui préfèrent une forme narrative visuelle plus lyrique. Les tentatives d'infiltration de la télévision par la brèche qu'ouvre le vidéoclip persistent par l'appropriation des codes empruntés aux médias de masse. Bien



Isabelle Hayeur, *Fire with Fire*, 2010, installation vidéo

que les œuvres nées de ce nouveau courant ne rejettent pas systématiquement la télévision, elles s'inscrivent dans une approche expérimentale où l'ambiguïté prime sur le didactisme, une tendance florissante au Québec comme au Canada.

Les années 1990 sont sous le signe de l'hybridation. Les frontières entre cinéma et vidéo sont brouillées par l'apparition d'outils d'édition vidéo non

linéaires sur plateformes informatiques. De plus en plus, cinéastes et vidéastes travaillent avec les mêmes outils. Cet appariement n'est pas sans alimenter une certaine tension et confusion. On s'interroge sur les caractéristiques intrinsèques de la vidéo, et les définitions de ce médium d'un point de vue purement matériel cèdent la place à une vision plus polymorphe de la méthodologie, de l'histoire et du public. La fin du siècle qui a vu naître le film amène des artistes à se lancer dans une forme d'archéologie cinématique en réassemblant les fragments d'un médium éclaté pour le reconstituer sous forme d'objets fétiches. D'autres adoptent le langage cinématique en masse comme *lingua franca*, ou langue véhiculaire, pour susciter l'intérêt du grand public. Des artistes commencent à créer des œuvres en longueur ; d'autres font le saut vers le long métrage.

Au milieu des années 1990, les œuvres militantes portent sur l'hybridation des identités (p. ex., être autochtone et *queer*), dont l'équation ne cadre pas avec les limites idéologiques de la politique identitaire. Devant l'impossibilité pour la théorie de rendre compte de la complexité des expériences personnelles, ces œuvres laissent ouvertement place à l'échec et à l'inachèvement, admettant la fermeture et la stabilité comme provisoires. S'opère alors une hybridation entre militantisme et imprécision du nouveau discours poétique et *vice-versa*. Les œuvres poétiques abordent régulièrement des préoccupations sociales ou politiques, dans des visées toutefois souvent ambiguës, voire contradictoires.

Toujours dans les années 1990, on assiste parallèlement au retour de l'art conceptuel. Les œuvres performatives sont mises en avant par de nombreux artistes qui, à l'instar de leurs prédécesseurs, optent sciemment pour une esthétique rudimentaire, qui n'est pas sans rappeler celle du Portapak. Avec le foisonnement des projecteurs légers et abordables, les installations vidéo se multiplient dans les musées et galeries, signe précurseur du retour de la vidéo dans le milieu des arts. L'émergence des Young British Artists et du photoconceptualisme à Vancouver annonce l'intégration imminente de la vidéo au marché de l'art et marque la fin de la prédominance américaine à ce chapitre. Les artistes canadiens et québécois sont de plus en plus présents dans

le monde des arts, dont les acteurs clés viennent notamment d'Europe et d'Asie, et non plus seulement de l'Occident développé. Paradoxalement, la politique identitaire et le marché international de l'art ouvrent la voie à la mondialisation du milieu des arts.

Au tournant du siècle, les systèmes de montage vidéo sur ordinateurs domestiques sont plus répandus que jamais. Grâce à l'accessibilité grandissante du matériel de montage, la vidéo est un média de moins en moins chronophage. Les artistes qui se consacraient exclusivement à cette forme d'art diversifient leur pratique pour y inclure la peinture, le dessin, la sculpture ou la photo. La présentation d'installations vidéo dans les musées et les galeries, la place qu'elles occupent dans les biennales et triennales et l'importance grandissante du marché de l'art incitent les artistes à élargir leur pratique, comme préfigurée par les conceptualistes.

Dans les trente dernières années, l'évolution matérielle de la vidéo a favorisé la migration du cinéma traditionnel vers le cinéma maison. Et dans les dix dernières années, les systèmes de distribution numérique ont achevé le travail en condamnant progressivement la technologie DVD à l'obsolescence. La télévision nous paraît maintenant bien marginale en comparaison du Web. Internet est devenu un puissant outil de diffusion et les forums tels YouTube et Vimeo ont une influence majeure sur la façon dont les artistes envisagent la création et la diffusion. L'accessibilité accrue d'outils de production et de distribution Web contribue à faire de la vidéo un phénomène international. Le village planétaire présagé par McLuhan se concrétise de plus en plus.

J'ai maintes fois évoqué le caractère pluraliste, perméable et hybride de la vidéo. Dans la dernière décennie, l'absorption de la vidéo s'est poursuivie par hybridation avec les nouveaux médias. Au sens matériel, la bande magnétique et le film appartiennent maintenant au passé. La technologie numérique est désormais l'assise matérielle du cinéma, de la vidéo, de l'animation et de la photo, tout comme des multiples et vastes disciplines que couvrent l'art audio, l'interactivité, l'art Web et la robotique. Les technologies de l'écran ont pénétré et transformé toutes les facettes de nos vies.

Avoir une caméra vidéo est aujourd'hui aussi anodin qu'avoir un téléphone cellulaire. Tandis que nos vies sont de plus en plus saturées d'images en mouvement, les artistes se doivent de comprendre le recoupement entre les méthodologies, les publics et les histoires qui orientent leur pratique afin d'envisager la vidéo comme partie intégrante de ce tout.

Traduit de l'anglais par Elizabeth Samson

NELSON HENRICKS

Le vidéaste Nelson Henricks est né à Bow Island, Alberta, et est diplômé du Alberta College of Art and Design (1986). En 1991, il s'installe à Montréal. Il obtient un baccalauréat en cinéma de l'Université Concordia (1994) où il enseigne aujourd'hui. Il a également assumé des charges de cours en histoire de l'art et en production vidéo à l'Université McGill, à l'UQAM et à l'Université de Montréal. Musicien, écrivain, conservateur et artiste, Henricks est mieux connu pour ses vidéogrammes et ses installations vidéo, qui ont été présentés à travers le monde, notamment au MoMA (New York), dans le cadre de la série *Video Viewpoints*. Ses textes ont été publiés dans des catalogues d'exposition, des revues et dans de nombreuses anthologies. Henricks a reçu le Prix Bell Canada d'art vidéographique en 2002 et le Board of Governors' Alumni Award of Excellence de l'Alberta College of Art and Design en 2005. Une rétrospective à mi-carrière de son travail a été présentée à la galerie Leonard et Bina Ellen à Montréal en 2010. Pour plus d'information sur Henricks, visitez www.nelsonhenricks.com.



Darsha Hewitt, *Electrostatic Bell Choir*, 2012, installation sonore électromagnétique

GLOSSAIRE DES ARTS MÉDIATIQUES

Charlotte Panaccio-Letendre

Les définitions proposées visent à acquérir un vocabulaire de base pour l'identification et l'interprétation des arts médiatiques. Le document n'est pas exhaustif et ne fait pas état de l'ampleur des recherches menées actuellement. Pour inscrire ce glossaire dans la continuité des outils développés précédemment, des études et ressources ont été consultées et sont citées. Les définitions qui suivent doivent être comprises comme des propositions temporaires puisque les arts médiatiques sont en constante mutation. Le CQAM accueille les commentaires et propositions en vue d'améliorer ce document perfectible.

ANALOGIQUE Les signaux et les médias analogiques représentent des données (sons, images, couleurs) sous la forme de variations continues d'une grandeur physique (voltage, courant). Le phonographe ou la vidéo qui utilisent des rubans magnétiques sont des exemples de médias analogiques. En musique, la puissance du courant qui fait bouger la membrane d'un haut-parleur et la pression de l'air que perçoit l'oreille sont des paramètres analogiques. Le support analogique s'oppose au support numérique.

APPLICATION Les applications, ou plus précisément les logiciels applicatifs, représentent la partie d'un logiciel qui permet à l'utilisateur d'exécuter une tâche précise. Utilisé dans plusieurs sphères d'activités, parmi les applications courantes, on peut compter le traitement de texte, la gestion de projet, la manipulation d'image et de messagerie, pour ne nommer que celles-là. En art, l'application est développée soit à des fins esthétiques, soit comme support ou composante d'une proposition artistique plus vaste.

ARCHITECTURE RÉACTIVE Architecture dont l'aspect physique est réactif à son environnement. À l'aide notamment de capteurs, l'architecture réactive permet d'améliorer la performance énergétique de la structure ou de refléter les conditions environnementales dans lesquelles elle est construite.

ART AUDIO Discipline artistique qui utilise le son comme moyen d'expression ou comme objet. L'œuvre d'art audio sollicite principalement l'ouïe. L'audible prime sur le visuel dans ces pratiques qui prennent une multitude de formes : marches sonores, performance devant public, lutherie numérique, composition.

ART EN RÉSEAU L'art en réseau – l'*art en ligne* ou l'*art web*, ou encore l'*art Internet* – est une forme artistique qui utilise Internet, ou tout autre réseau, comme média de production – pour le contenu existant – et comme sujet de recherche artistique, ou comme support de diffusion d'une œuvre. L'art en réseau est soumis au langage informatique, de même qu'aux spécificités et codes de cet espace. Une diversité de pratiques peuvent être comprises dans cette catégorie hétérogène qui regroupe tant des propositions participatives que génératives ou statiques. Source : Wikipédia. L'encyclopédie libre

ART GAME L'*art game* est un jeu vidéo conçu pour mettre l'accent sur des qualités artistiques et dont la structure est destinée à produire une réaction du public. L'*art game* se distingue du jeu vidéo de par son unicité, sa complexité esthétique, voire sa beauté. La notion d'*art game* s'étend aux pratiques de diffusion de jeux vidéo préexistants et modifiés, présentés comme dispositifs artistiques. Source : Wikipédia. L'encyclopédie libre. Traduction libre

ART GÉNÉRATIF « Toute pratique artistique dans laquelle l'artiste utilise un système, tel qu'un ensemble de règles de langage naturel, un programme informatique, une machine ou toute autre invention procédurale, qui est alors mis en mouvement avec un certain degré d'autonomie, contribuant en partie ou en totalité à la création d'une œuvre d'art complète. » Source : DOCAM

ART NUMÉRIQUE Discipline artistique désignant plusieurs catégories de création qui utilisent les spécificités langagières liées aux technologies de l'information et des communications. Ce type d'art peut revêtir différentes formes : la vidéo expérimentale, l'art Web, l'art audio, les installations, les environnements immersifs et les dispositifs basés sur les notions d'interactivité, de réalité virtuelle et de la robotique. *Source : CQAM*

ARTS CINÉMATOGRAPHIQUES La spécificité du langage cinématographique est d'être composé principalement d'images en mouvement accompagnées ou non de son. Le cinéma et la vidéo d'art et d'essai sont axés sur l'appropriation du discours filmique et esthétique pouvant s'exprimer dans les différents genres cinématographiques ou vidéographiques. Le cinéma et la vidéo de création sont quant à eux orientés sur les matériaux filmiques, électroniques ainsi que sur les technologies cinématographiques et vidéographiques. *Source : CQAM*

ARTS MÉDIATIQUES L'expression « arts médiatiques » désigne la discipline regroupant les pratiques artistiques indépendantes dont l'objet de recherche et d'expérimentation est motivés par l'innovation formelle et langagière liée aux technologies de l'information et des communications. Les arts médiatiques comprennent deux grandes familles : les arts cinématographiques et les arts numériques. Les arts numériques et cinématographiques s'expriment sous forme de : projections; installations; performances. *Source : CQAM*

DEMOSCENE Le *demoscene* est une sous-culture des arts médiatiques spécialisée dans la production et la démonstration audiovisuelles sur ordinateur, en temps réel. Le piratage et la programmation informatiques sont à la base du *demoscene* qui s'est émancipé pour mettre en valeur son processus créatif, artistique ou musical. *Source : Wikipédia. L'encyclopédie libre. Traduction libre*

ÉLECTROACOUSTIQUE Façon de penser le sonore, de le faire et de l'organiser. Tout comme l'art audio, l'électroacoustique utilise le son comme matière. Il ne s'agit pas réellement d'un style musical mais bien d'un mode de production utilisant des appareils électriques et électroniques.

ÉLECTRONIQUE L'électronique est une branche de la physique appliquée dont l'objet est le traitement de trois types de signaux : analogique, numérique, de puissance. Ces signaux, porteurs d'information ou d'énergie, sont véhiculés par différents composants électroniques qui sont actifs ou passifs. Les domaines d'application de l'électronique sont quasi infinis et font partie intégrante de notre quotidien : sécurité, transports, télécommunications, design et arts.

INSTALLATION Forme d'œuvre qui favorise la mise en espace et qui combine différents médias. L'installation est autant une manière de présenter un travail artistique qu'un mode de production. Il peut y avoir des installations audio, vidéo, audiovisuelles, interactives et en médias mixtes. L'installation tend à modifier la perception du spectateur d'un espace, d'une atmosphère ou d'une série de circonstances déterminées.

INSTALLATION INTERACTIVE Œuvre dont le lien plus ou moins élaboré avec un ordinateur permet d'entretenir un dialogue avec l'utilisateur. Parfois, l'interaction permet de modifier considérablement l'œuvre, mais le plus souvent elle se limitera à l'activation d'un dispositif.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE L'intelligence artificielle est la « recherche de moyens susceptibles de doter les systèmes informatiques de capacités intellectuelles comparables à celles des êtres humains».

Source : Wikipédia. L'encyclopédie libre. Traduction libre

INTERACTIVITÉ « Bien que le terme s'applique plus couramment aux médias électroniques tels que les installations assistées par ordinateur et les sites Web, il s'emploie aussi pour désigner des installations permettant au public de manipuler une œuvre d'art physique ou d'en prendre des éléments. Le questionnaire des médias variables fait référence à des considérations comme le type d'interface, la méthode par laquelle les visiteurs modifient l'œuvre et la forme que prend l'enregistrement des traces d'une telle intervention. » *Source : DOCAM*

LOGICIEL LIBRE « Logiciel dont l'utilisation, l'étude, la modification et la duplication en vue de sa diffusion sont permises, techniquement et légalement. » Source : CALQ

MEDIAPOVERA Pratiques en arts numériques et médiatiques qui utilisent des matériaux, et surtout des technologies, communes et accessibles. Somme toute, il s'agit d'un détournement de technologies à des fins artistiques.

MONOBANDE Œuvre vidéo qui utilise une seule source vidéo.

PERFORMANCE Pratiquée dans plusieurs domaines artistiques comme la danse, le théâtre, la musique, les arts visuels et les arts médiatiques, la performance est une action ou une suite de gestes posés par l'artiste. En arts médiatiques, elle est présentée devant un public et intègre des éléments audio, vidéo, électroniques ou interactifs. La performance peut être documentée de manière photographique, par la captation vidéo ou l'enregistrement sonore. Il s'agit d'une manifestation publique nécessitant la présence de spectateurs, accomplie en direct et sans possibilité de reprise.

PROGRAMMATION IN SITU L'encodage en temps réel est une pratique performative centrée sur la création de sons et d'images numériques, par le développement *in situ* improvisé de programmes interactifs. L'encodage en temps réel prévaut particulièrement dans la musique générée par ordinateur, combinant composition algorithmique et improvisation. Il est pratique courante que le processus d'écriture soit rendu visible par une projection de l'écran d'ordinateur dans l'espace de l'audience. Des moyens de visualiser les zones actives de recherche sont alors développés.

Source : Wikipédia. L'encyclopédie libre. Traduction libre

ROBOTIQUE Ensemble des critères concernant la fabrication et l'utilisation de robots à l'aspect humain (ou non). Terme qui désigne les techniques permettant la conception, la réalisation de machines automatiques ou de robots, et l'utilisation de ces machines dans un domaine ou un contexte donné.

Source : TLFi

SCULPTURE CINÉTIQUE Installation à laquelle l'artiste intègre du mouvement réel ou optique, à l'aide de moyens techniques. Le mouvement peut être généré par le vent, le spectateur ou un mécanisme. L'œuvre d'art cinétique peut, par exemple, se présenter sous la forme d'un simple mobile suspendu tout autant que d'une machine beaucoup plus complexe. Elle n'est pas exclusive aux arts médiatiques.

VIDÉO Support qui permet l'enregistrement d'images et de sons au moyen d'une caméra (ou de logiciels) ainsi que leur transmission sur un écran de visualisation. La vidéo, en plus d'être une technologie, s'avère être le principal moyen de transmission de l'art vidéo. Il faut aussi souligner que la vidéo est à la fois un outil de documentation et d'activisme social et politique.

VIDÉO NUMÉRIQUE Ensemble des procédés liés à l'enregistrement, à la manipulation et au traitement des images vidéo codées sous forme numérique. L'encodage numérique est nécessaire afin que le micro-ordinateur traite et intègre ces images. Pour la production vidéo, elle permet des duplications sans aucune perte, ce qui n'est pas le cas des supports magnétiques.

SOURCES ET OUVRAGES GÉNÉRAUX

CALQ

Conseil des arts et des lettres du Québec.
Faire rayonner la culture québécoise dans l'univers numérique - Éléments pour une stratégie numérique de la culture. Rapport déposé à la ministre Christine St-Pierre le 11 novembre 2011.
En ligne (octobre 2012) :
www.calq.gouv.qc.ca/alon/documentation.htm#rapport

CJAM

Centre interuniversitaire des arts médiatiques
Thesaurus : Veille en arts et technologies médiatiques
En ligne (octobre 2012) :
132.208.74.10/~veille/v5/index_fr.html

CQAM

Conseil québécois des arts médiatiques
En ligne (octobre 2012) : www.cqam.org

DOCAM

Documentation et conservation du patrimoine des arts médiatiques, *Glaussaurus*.
Groupe de recherche en arts médiatiques, Université du Québec à Montréal. Dictionnaire des arts médiatiques.
En ligne (octobre 2012) :
www.docam.ca/glossaurus/

- *The Vocabulary Resource for Descriptive Cataloging of New Media Art*
En ligne (octobre 2012) :
www.variablemediaquestionnaire.net/vocabwiki/index.php?title=Main_Page
Traduction libre de la définition de VocabWiki
- « Glossaire des médias variables », dans Depocas, A., J. Ippolito et C. Jones (éds), *La permanence par le changement : l'approche des médias variables*, New York, Guggenheim Museum Publications et la Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie, 2003. En ligne (octobre 2012) :
www.variablemedia.net/ff/preserving/html/var_pub_index.html
- Philip Galanter, « What is generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory », *Generative Art Proceedings*, Milan, 2003, p. 4.
Philip Galanter
www.generative.net/read/definitions
Traduction libre

TLFI

Trésor de la langue française
En ligne (octobre 2012) :
atilf.atilf.fr/

Wikipédia. L'encyclopédie libre

En ligne (octobre 2012) :
www.wikipedia.org/

RÉPERTOIRE DES LIEUX DE DIFFUSION

01- BAS-SAINT-LAURENT

Espace F

520, avenue Saint-Jérôme, bureau 102
Matane (QC) G4W 3B5
418-562-8661
info@espacef.org
www.espacef.org

Paraloeil

188, Évêché Ouest
Rimouski (QC) G5L 4H9
418-725-0211
info@paraloeil.com
www.paraloeil.com/

02- SAGUENAY-LAC-SAINT-JEAN

La Bande Sonimage

200, rue Hôtel-de-Ville
Chicoutimi (QC) G7H 4W6
418-698-3000, poste 5530
info@bandesonimage.org
bandesonimage.org/

Espace Virtuel

534, rue Jacques-Cartier Est
Chicoutimi (QC) G7H 1Z6
418-698-3873
information@espacevirtuel.ca
www.espacevirtuel.ca

Le Lobe

114, rue Bossé
Chicoutimi (QC) G7J 1L4
418-690-3182
lelobe@videotron.ca
www.lelobe.com

Séquence

132, rue Racine Est, C.P. 8125
Chicoutimi (QC) G7H 5B5
418-543-2744
art@sequence.qc.ca
www.sequence.qc.ca

03- CAPITALE-NATIONALE

Antitube

640 Côte d'Abraham
Québec, QC G1R 1A1
(418) 524-2113
Fax: (418) 524-2176
antitube@antitube.ca
<http://www.antitube.ca>

AVATAR

541 rue de St Vallier Est
Québec (QC) G1K 3P9
18 522 8918
avatar@avatarquebec.org
www.avatarquebec.org

La Bande Vidéo

541, rue Saint-Vallier Est
Québec (QC) G1K 3P9
418-522-5561
info@labandevideo.com
www.labandevideo.com

La Chambre Blanche

185, rue Christophe-Colomb Est
Québec (QC) G1K 3S6
418-529-2715
info@chambreblanche.qc.ca
www.chambreblanche.qc.ca

L'Établi

265, rue Saint-Vallier Est
Québec (QC) G1K 3P4
418-527.8125
info@etabli.org
www.etabli.org/

Galerie des arts visuels

Édifice La Fabrique
295, boulevard Charest Est, bureau 090
Université Laval – Québec (QC) G1K 3G8
418-656-7631
accueil@arv.ulaval.ca
www.arv.ulaval.ca/galerie.html

Le Lieu

345, rue du Pont
Québec (QC) G1K 6M4
418-529-9680
infos@inter-lelieu.org
www.inter-lelieu.org

Musée national des beaux-arts du Québec

Parc des Champs-de-Bataille
Québec (QC) G1R 5H3
418-643-2150
info@mnba.qc.ca
www.mnba.qc.ca/Accueil.aspx

Productions Recto-verso / Mois Multi

650, côte d'Abraham
Québec (Québec) G1R 1A1
418 524-7553
rachel.dubuc@mmrectoverso.org
www.mmrectoverso.org

04- MAURICIE

CEDAS r3 – Galerie d'art universitaire de Trois-Rivières

3351, boulevard des Forges
Pavillon Nérée-Beauchemin
Trois-Rivières (QC) G9A 5H7
cedas@uqtr.ca
oraprdnt.uqtr.quebec.ca/pls/public/
gscw030?owa_no_site=649

Centre culturel Pauline-Julien

150, rue Fusey
Trois-Rivières (QC) G8T 2V8
819-380-9797
ccpj@v3r.net
www.ccpj.ca

Centre d'exposition Raymond-Lasnier

Maison de la culture de Trois-Rivières
1425, place de l'Hôtel-de-Ville, C.P. 368
Trois-Rivières (QC) G9A 5H3
819-372-4611
cerl@v3r.net
www.cer-l.ca

05- ESTRIE

Galerie d'art Foreman de l'Université Bishop's

2600, rue Collège
Sherbrooke (QC) J1M 1Z7
819-822-9600, poste 2260/2279
www.foreman.ubishops.ca/fr/
accueil.html

Galerie d'art de l'Université de Sherbrooke

Pavillon Irénée-Pinard (B6)
2500, boulevard de l'Université
Sherbrooke (QC) J1K 2R1
819-820-1000
galerie@USherbrooke.ca
www.galeriudes.ca

Sporobole

74, rue Albert
Sherbrooke (QC) J1H 1M9
819-821-2326
info@sporobole.org
www.sporobole.org

06- MONTRÉAL

Agence Topo

5455, avenue De Gaspé, local 1001
Montréal (QC) H2T 3B3
514-279-8676
agence@agencetopo.qc.ca
www.agencetopo.qc.ca

Article

262, rue Fairmount Ouest
Montréal (QC) H2V 2G3
514-842-9686
info@article.org
www.article.org

Centre d'art et de diffusion CLARK

5455, avenue De Gaspé, local 114
Montréal (QC) H2T 3B3
514-288-4972
info@clarkplaza.org
www.clarkplaza.org

Centre des arts actuels SKOL

372, rue Sainte-Catherine Ouest,
espace 314
Montréal (QC) H3B 1A2
skol@skol.ca
www.skol.ca

Cinémathèque québécoise

335, boulevard De Maisonneuve Est
Montréal (QC) H2X 1K1
514-842-9763
info@cinematheque.qc.ca
www.cinematheque.qc.ca

Centre Phi

407, rue Saint-Pierre
Montréal (QC) H2Y 2M3
514-225-0525
www.phi-centre.com
info@phi-centre.com

DHC/Art

451 et 465, rue Saint-Jean
Montréal (QC) H2Y 2R5
514-849-3742
info@dhc-art.org
www.dhc-art.org

Eastern Bloc

7240, rue Clark, 2e étage
Montréal (QC) H2R 2Y3
514-284-2106
info@easternbloc.ca
www.easternbloc.ca

Elektra

2002, Saint-André
Montréal, QC H2L 3V1
(514) 524-0208
info@elektromontreal.ca
www.elektromontreal.ca

Fonderie Darling

745, rue Ottawa
Montréal (Québec) H3C 1R8
514-392-1554
info@fonderiedarling.org
www.fonderiedarling.org

Galerie B-312

372, rue Sainte-Catherine Ouest,
espace 403
Montréal (QC) H3B 1A2
514-874-9423
info@galerieb312.ca
www.galerieb312.ca

Galerie Joyce Yahouda

372, rue Sainte-Catherine Ouest,
suite 516
Montréal (QC) H3B 1A2
514-875-2323
info@joyceyahoudagallery.com
www.joyceyahoudagallery.com

Galerie Leonard et Bina Ellen

Université Concordia
1400, boulevard De Maisonneuve Ouest,
LB-165
Montréal (QC) H3G 1M8
514-848-2424, poste 4750
ellen.artgallery@concordia.ca
www.ellengallery.concordia.ca

Goethe-Institut

1626, boulevard Saint-Laurent,
bureau 100
Montréal (QC) H2X 2T1
514 499-0159
info@montreal.goethe.org
www.goethe.de/ins/ca/mon/fr/index.
htm?wt_sc=montreal

Groupe Intervention Vidéo-GIV

4001, rue Berri
Montréal (QC) H2L 4H2
514 271-6980
info@givideo.org
www.givideo.org

Galerie de l'UQAM

Université du Québec à Montréal
1400, Berri
Pavillon Judith-Jasmin, Local J-R 120
Montréal (QC) H3C 3P8
514-987-6150
galerie@uqam.ca
www.galerie.uqam.ca

La Centrale

4296, boulevard Saint-Laurent
Montréal (QC) H2W 1Z3
514-871-0268
galerie@lacentrale.org
www.lacentrale.org

Maison de la culture Ahuntsic-Cartierville

(Édifice Albert-Dumouchel)
10300, rue Lajeunesse,
1er étage Montréal (Québec) H3L 2E5
514 872-8749
info@mcahuntsic.com
www.mcahuntsic.com

Maison de la culture Côte-des-Neiges

5290, chemin de la Côte-des-Neiges
Montréal (Québec) H3T 1Y2
514 872-6889
www.accessculture.com

Maison de la culture Notre-Dame-de-Grâce

3755, rue Botrel
Montréal (Québec) H4A 3G8
514 872-2157
www.accessculture.com

Maison de la culture Maisonneuve

4200, rue Ontario Est
Montréal (Québec) H1V 1K1
514 872-2200
www.accessculture.com

Maison de la culture Mercier

8105, rue Hochelaga
Montréal (Québec) H1L 2K9
514 872-8755
www.accessculture.com

Maison culturelle et communautaire de Montréal-Nord

12004, boulevard Rolland
Montréal-Nord (Québec) H1G 3W1
514 328-4000, poste 5630
www.accessculture.com

Maison de la culture Plateau-Mont-Royal

465, avenue du Mont-Royal Est
Montréal (Québec) H2J 1W3
514 872-2266
www.accessculture.com

Maison de la culture Pointe-aux-Trembles

14001, rue Notre-Dame Est
Montréal (Québec) H1A 1T9
514 872-2240
www.accessculture.com

Maison de la culture Rivière-des-Prairies Maison du Bon Temps

8000, boulevard Gouin Est
Montréal (Québec) H1E 1B5
514 872-9814
www.accessculture.com

Maison de la culture Rosemont-La Petite-Patrie

6707, avenue De Lorimier
Montréal (Québec) H2G 2P8
514 872-1730
www.accessculture.com

Maison de la culture Marie-Uguay

6052, boulevard Monk
Montréal (Québec) H4E 3H6
514 872-2044
www.accessculture.com

Maison de la culture Villeray–
Saint-Michel–Parc-Extension
Bureau administratif
911, rue Jean-Talon Est, bureau 229
Montréal (Québec) H2R 1V5
514 872-6131
www.accesculture.com

Maison de la culture Frontenac
2550, rue Ontario Est
Montréal (QC) H2K 1W7
514-872-7882
maison_fr@ville.montreal.qc.ca
www.accesculture.com

Musée d'art contemporain
185 Rue Sainte-Catherine Ouest
Montréal (QC) H2K 3X5
514-847-6226
www.macm.org

OBORO
4001, rue Berri, local 301
Montréal (QC) H2L 4H2
514-844-3250
oboro@oboro.net
www.oboro.net

Perte de Signal
2244, rue Larivière
Montréal (QC) H2K 4P8
514-273-4813
info@perte-de-signal.org
www.perte-de-signal.org

Productions et Réalisations
Indépendantes de Montréal (PRIM)
2180, rue Fullum
Montréal, QC H2K 3N9
(514) 524-2421
Fax: (514) 524-7820
info@primcentre.org
www.primcentre.org

Share
Vidéographe Production
4550, rue Garnier
Montréal (QC) H2J 3S7
514-521-2116
info@sharemtl.org
www.sharemtl.org

Société des arts technologiques-SAT
1201, boulevard Saint-Laurent
Montréal (QC) H2X 2S6
514-844-2033
info@sat.qc.ca
www.sat.qc.ca

Studio XX
4001, rue Berri, espace 201
Montréal (QC) H2L 4H2
514-845-7934
www.studioxx.org

Usine C
1345, avenue Lalonde
Montréal (QC) H2L 5A9
514-521-4198
www.usine-c.com

Vidéographe
4550, rue Garnier
Montréal (QC) H2J 3S7
514-521-2116
info@videographe.qc.ca
www.videographe.qc.ca

07- OUTAOUAIS

AXENÉO7
82, rue Hanson
Gatineau (QC) J8Y 3M5
819-771-2122
axeneo7@axeneo7.qc.ca
www.axeneo7.qc.ca

Daïmôn
78, rue Hanson
Gatineau (QC) J8Y 3M5
819-770-8525
daimon@daimon.qc.ca
www.daimon.qc.ca

Maison de la culture de Gatineau
855, boulevard de la Gappe
Gatineau (QC) J8T 8H9
819-243-2325
www.maisondelaculture.ca

08- ABITIBI-TÉMISCAMINGUE

Centre d'exposition d'Amos
222, 1^{re} Avenue Est
Amos (QC) J9T 1H3
819-732-6070
www.ville.amos.qc.ca/fr/citoyen/
centre_exposition

L'Écart – Lieu d'art actuel
167, avenue Murdoch, C.P. 2273
Rouyn-Noranda (QC) J9X 5A9
819-797-8738
ecart@cablevision.qc.ca
www.lecart.org

09- CÔTE-NORD

Panache Art Actuel
Musée régional de la Côte-Nord
500, boulevard Laure
Sept-Îles (QC) G4R 1X7
418-962-0297
info@lavireedelaculture.com
lavireedelaculture.com/fr/accueil

10- NORD-DU-QUÉBEC

11- GASPÉSIE-ÎLES-DE-LA-MADELEINE

AdMare
1-1349, chemin De La Vernière
L'Étang-du-Nord (QC) G4T 3G1
418-986-3083
admare@lino.com
www.admare.org

Centre d'artistes Vaste et Vague
774, boulevard Perron
Carleton-sur-Mer (QC) G0C 1J0
418-364-3123
direction@vasteetvague.ca
www.vasteetvague.ca

12- CHAUDIÈRE-APPALACHES

Est-Nord-Est
335, avenue De Gaspé Ouest
Saint-Jean-Port-Joli (QC) G0R 3G0
418-598-6363
estnordest@videotron.ca
www.estnordest.org

Regard, centre d'artistes en art actuel
5956, rue Saint-Laurent
Lévis (QC) G6V 3P4
418-837-4099
regart@qc.aira.com
www.centregart.org

13- LAVAL

Verticale - Centre d'artistes
397, boulevard des Prairies, bureau 412
Laval (QC) H7N 2W6
450-934-6042
info@galerieverticale.com
www.galerieverticale.com

14- LANAUDIÈRE

Musée d'art de Joliette
145, rue du Père-Wilfrid-Corbeil
Joliette (QC) J6E 4T4
450-756-0311
info@museejoliette.org
www.museejoliette.org

15- LAURENTIDES

Praxis Art Actuel
34, rue Blainville Ouest, C.P. 98549
Sainte-Thérèse (QC) J7E 1X1
450-434-7648
www.artactuel.ca

16- MONTÉRÉGIE

3^e Impérial
164, rue Cowie, suite 310
Granby (QC) J2G 3V3
450-372-7261
www.3e-imperial.org

Action Art Actuel
190, rue Richelieu
Saint-Jean-sur-Richelieu (QC) J3B 6X4
450-357-2264
action@action-art-actuel.org
www.action-art-actuel.org

17- CENTRE DU QUÉBEC

ORGANISMES EN ARTS MÉDIATIQUES

MEMBRES DU CQAM

3lectromode

6557, rue Clark
Montréal, QC H2S 3E8
(514) 823-8587
www.3lectromode.com

Agence Topo

5455, avenue de Gaspé, #1001
Montréal, QC H2T 3B3
(514) 279-8676
agence@agencetopo.qc.ca
<http://www.agencetopo.qc.ca>

Antitube

640, Côte d'Abraham
Québec, QC G1R 1A1
(418) 524-2113
Fax: (418) 524-2176
antitube@antitube.ca
<http://www.antitube.ca>

Art Partage

3066, rue Louvain
Mascouche, QC J7K 1B3
(450) 232-1321
info@artpartage.org
www.artpartage.org

Audiotopie

5989, ave de Châteaubriand
Montréal, QC H2S 2N3
(514) 563-1300
info@audiotopie.org
www.audiotopie.com

Avatar

541, rue De Saint-Vallier Est, #5-62
Québec, QC G1K 3P9
(418) 522-8918
Fax: (418) 522-6412
avatar@avatarquebec.org
<http://www.avatarquebec.org>

Centre Turbine

5445, rue De Gaspé, #1016
Montréal, QC H2T 3B2
(514) 606-8276
info@centreturbine.org
<http://www.centreturbine.org>

Coop Vidéo de Montréal

1124, rue Marie-Anne Est, #21
Montréal, QC H2J 2B7
(514) 521-5541
Fax: (514) 521-0543
info@coopvideo.ca
<http://www.coopvideo.ca>

DAÏMÔN

78, rue Hanson
Gatineau, QC J8Y 3M5
(819) 770-8525
Fax: (819) 770-0481
daimon@daimon.qc.ca
<http://www.daimon.qc.ca>

Eastern Bloc

7240, rue Clark
Montréal, QC H2R 2Y3
(514) 284-2106
info@easternbloc.ca
<http://www.easternbloc.ca>

Elektra

2002, Saint-André
Montréal, QC H2L 3V1
(514) 524-0208
info@elektramontreal.ca
www.elektramontreal.ca

Espace F

520, Saint-Jérôme, bur.102
Matane, QC G4W 3B5
(418) 562-8661
info@espacef.org
www.espacef.org

Femmes du cinéma, de la télévision et des nouveaux médias – FCTNM

832, de la Gauchetière Est
Montréal, QC H2L 2N2
(514) 842-8289
Fax: 514 289-9606
info@fctnm.org
www.fctnm.org

Films de l'Autre (Les)

2205, rue Parthenais #108
Montréal, QC H2K 3T3
(514) 396-2651
Fax: (514) 396-7738
fda@qc.aira.com
<http://www.lesfilmsdelautre.com>

Groupe Intervention Vidéo (GIV)

4001, rue Berri, #105
Montréal, QC H2L 4H2
(514) 271-5506
info@givideo.org
<http://www.givideo.org>

Laboratoire NT2-UQAM

C.P. 8888, succ. Centre-ville
Montréal, QC H3C 3P8
(514) 987-0425
Fax: 514 987-8218
nt2@uqam.ca
www.nt2.uqam.ca

La Bande Sonimage

200 rue Hotel de ville
Chicoutimi QC G7H 4W6
418-698-3000 #5530
info@bandesonimage.org
www.bandesonimage.org

La Bande Vidéo

541, rue de Saint-Vallier Est, B.P. 2
Québec, QC G1K 3P9
(418) 522-5561
Fax: (418) 522-4041
info@labandevideo.com
<http://www.labandevideo.com>

Les Films du 3 mars (F3M)

2065, rue Parthenais, #277
Montréal, QC H2K 3T1
(514) 523-8530
Fax: (514) 523-1291
info@f3m.ca
<http://www.f3m.ca>

Oboro

4001, rue Berri, #301
Montréal, QC H2L 4H2
(514) 844-3250
Fax: (514) 847-0330
oboro@oboro.net
<http://www.oboro.net>

Perte de Signal

2244, Larivière
Montréal, QC H2K 4P8
(514) 273-4813
info@perte-de-signal.org
www.perte-de-signal.org

Productions et Réalisations

Indépendantes de Montréal (PRIM)
2180, rue Fullum
Montréal, QC H2K 3N9
(514) 524-2421
Fax: (514) 524-7820
info@primcentre.org
<http://www.primcentre.org>

Projet EVA

4144, rue Saint-Denis, app.1
Montréal, QC H2W 2M3
(514) 983-5613
etienne@projet-eva.org
www.projet-eva.org

Projetto

Case postale 10133 du Millénaire
St-Basile-le-Grand, QC J3N 0A2
(514) 267-6400
anne@projetto.org
<http://www.projetto.org>

Réseaux des arts médiatiques

C.P. 47575, succ. Plateau Mont-Royal
Montréal, QC H2H 2S8
(514) 592-3305
admin@reseauxconcerts.com
www.akousma.ca

Spirafilm

541, rue De Saint-Vallier Est
Québec, QC G1K 3P9
(418) 523-1275
info@spirafilm.com
<http://www.spirafilm.com>

Sporobole

74, rue Albert
Sherbrooke, QC J1H 1M9
(819) 821-2326
Fax: (866) 237-3271
direction@sporobole.org
www.sporobole.org

Studio XX

4001, rue Berri, #201
Montréal, QC H2L 4H2
(514) 845-7934
Fax: (514) 845-4941
info@studioxx.org
<http://www.studioxx.org>

Travelling, les films qui voyagent

1425, Place de l'hôtel de ville
Trois rivières, QC G9A 5H3
(514) 467-8160
info@travellingdistribution.com
www.travellingdistribution.org

Vidéo Femmes

291, rue De Saint-Vallier Est, #104
Québec, QC G1K 3P5
(418) 529-9188
Fax: (418) 529-4891
info@videofemmes.org
<http://www.videofemmes.org>

Vidéographe

4550, rue Garnier
Montréal, QC H2J 3S7
(514) 521-2116
Fax: (514) 521-1676
info@videographe.qc.ca
<http://www.videographe.qc.ca>

MANDAT DU CQAM

QUI SOMMES-NOUS ?

Le Conseil québécois des arts médiatiques (CQAM) fut fondé le 21 juin 1998. Reconnu depuis 2003 comme le regroupement national des arts médiatiques au Québec, le CQAM rassemble, représente et défend les créateurs professionnels indépendants*, les travailleurs culturels et les organismes se consacrant aux arts médiatiques.

Incorporé selon la 3^e partie de la Loi des compagnies au Québec, le CQAM est régi par un conseil d'administration composé de créateurs et de travailleurs culturels dédiés aux arts médiatiques, lesquels sont élus lors des assemblées générales annuelles parmi le bassin des membres.

Selon le Conseil des arts et des lettres du Québec, un regroupement national est défini comme « un groupement d'organismes sans but lucratif, et d'individus, le cas échéant, d'un même domaine ou secteur d'activités artistiques ayant pour objet de concerner, de représenter et de défendre les intérêts professionnels et socio-économiques de ses membres et de représenter l'ensemble du milieu visé. Il doit percevoir des cotisations annuelles de ses membres pour financer ses activités et services ».

Le CQAM répond aux besoins de vie associative des individus et des organismes œuvrant dans les deux familles des arts médiatiques suivantes : arts cinématographiques (cinéma et vidéo) et arts numériques (art audio et nouveaux médias).

LA MISSION

Le CQAM a pour mission d'assurer la défense, la promotion et la représentation des créateurs professionnels, des travailleurs culturels et des organismes en arts médiatiques auprès des instances gouvernementales et des communautés locales, nationales et internationales et auprès des autres associations professionnelles en arts et culture.

* Un créateur indépendant détient tout le contrôle sur son œuvre à travers toutes les étapes, y compris la version finale, et reçoit la majeure partie des redevances d'auteur.

